

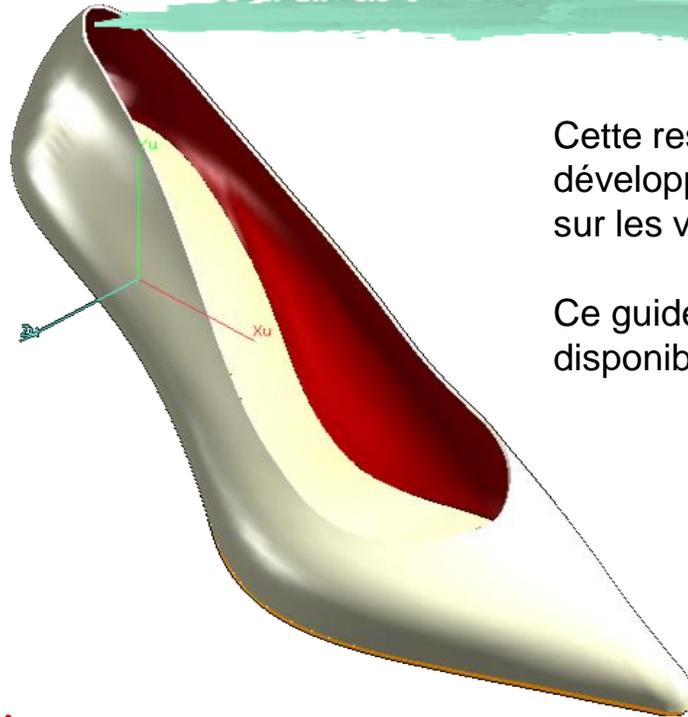


Accueil Général

- 1 Poser points de repères
- 2 Tracer axes de la doublure
- 3 Tracer lignes de la doublure
- 4 Créer marges de piquage
- 5 Poser les points de repères montage
- 6 Créer marges de montage doublure
- 7 Créer pince de l'antiglissoir
- 8 Symétriser claque DBL
- 9 Symétriser antiglissoir
- 10 Extraire pièces doublure
- 11 Ajouter repères pièces

GUIDE de conception

des pièces de la DOUBLURE d'un décolleté.



Cette ressource **interactive**, vous indiquera la marche à suivre pour développer un décolleté en conception numérique CAO 2D ; développé sur les versions 10 et 12 du logiciel RCS 2D

Ce guide développement est lié à des démonstrations numériques disponibles sur Moodle ou en lien direct.

Signification des icônes



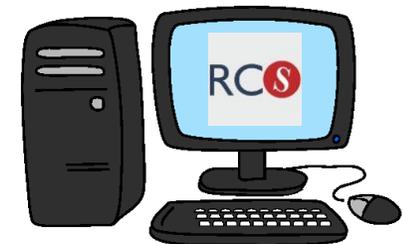
Cliquer sur ce lien pour lancer une démonstration vidéo

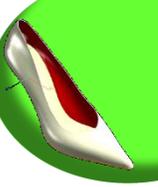


Cliquer sur cette icône pour ouvrir un document



Cliquer sur cette icône pour ouvrir un complément d'informations.





Accueil Général

- 1 Poser points de repères
- 2 Tracer axes de la doublure
- 3 Tracer lignes de la doublure
- 4 Créer marges de piquage
- 5 Poser les points de repères montage
- 6 Créer marges de montage doublure
- 7 Créer pince de l'antiglissoir
- 8 Symétriser claque DBL
- 9 Symétriser antiglissoir
- 10 Extraire pièces doublure
- 11 Ajouter repères pièces

Travail sur la couche

- Points de repère DBL



Poser les points de repère de la doublure

Ces points permettent de construire les lignes :

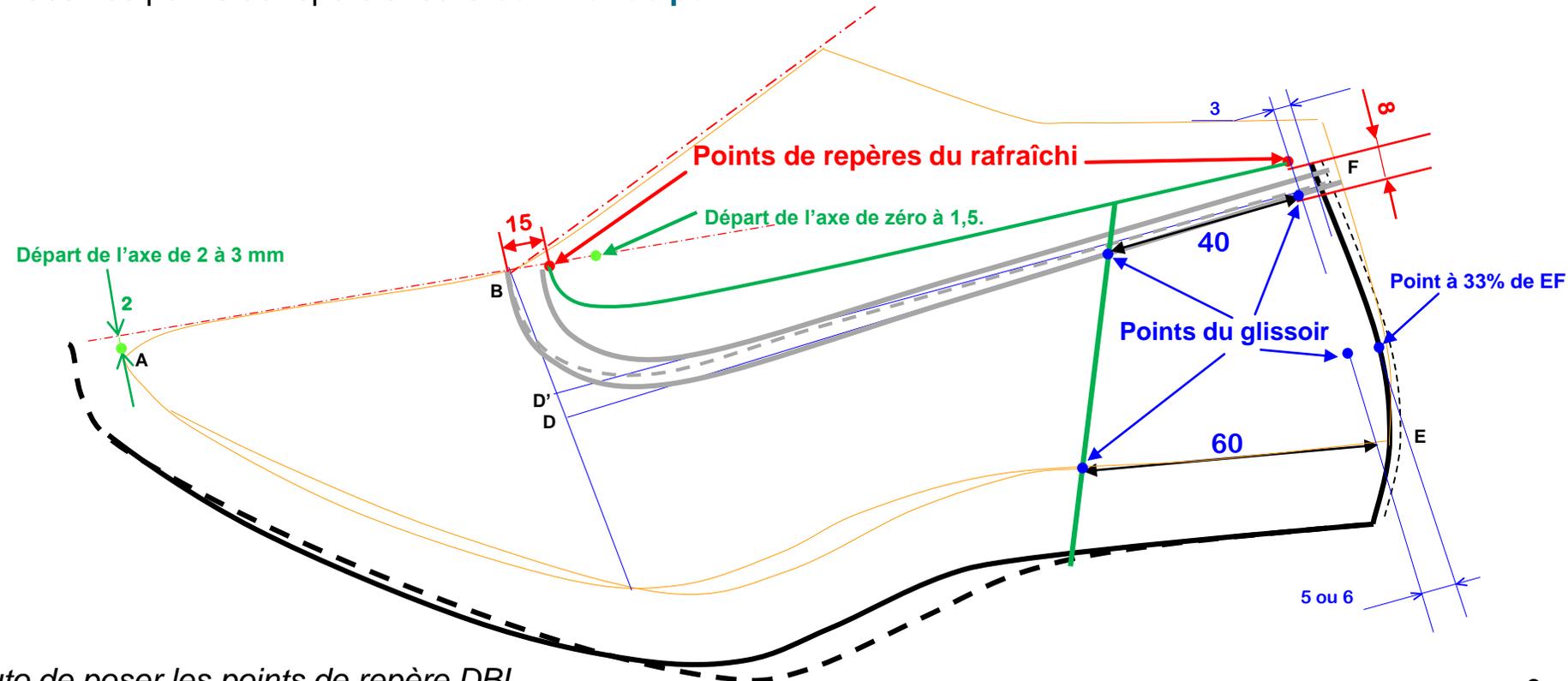
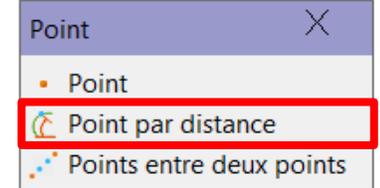
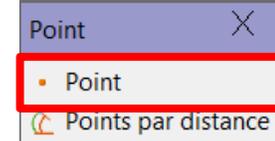
1. De rafraichissage
2. De l'antiglissoir
3. De l'axe avant

TRAVAIL A FAIRE :

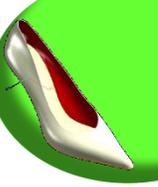
Tracer les points de repère avec la **commande point**



Menu DESSIN – Points par distance



tuto de poser les points de repère DBL



Construction de la DOUBLURE

ÉTUDE N° 3 - Patron Plan - Construction du Décolleté



Accueil Général

- 1 Poser points de repères
- 2 Tracer axes de la doublure
- 3 Tracer lignes de la doublure
- 4 Créer marges de piquage
- 5 Poser les points de repères montage
- 6 Créer marges de montage doublure
- 7 Créer pince de l'antiglissoir
- 8 Symétriser claque DBL
- 9 Symétriser antiglissoir
- 10 Extraire pièces doublure
- 11 Ajouter repères pièces

Travail sur la couche

- Axes DOUBLURE



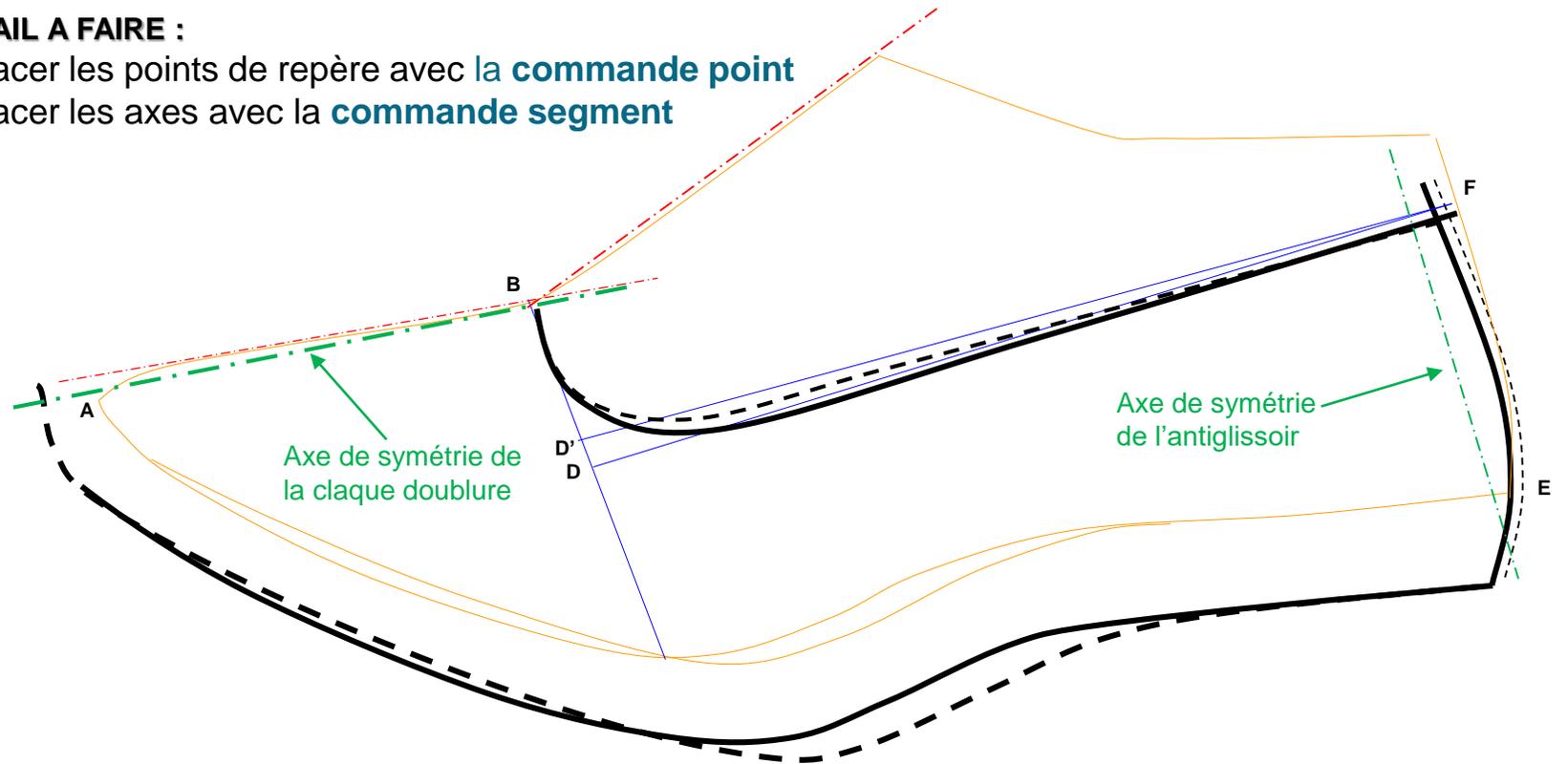
Pourquoi l'axe de doublure est en retrait par rapport à l'axe dessus?

Il permet le passage matière du bout souple (renfort avant permettant de donner la forme et de renforcer le bout de la tige).

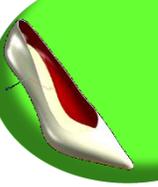
RC **S** Menu **DESSIN** – **Point et segment**

TRAVAIL A FAIRE :

1. Tracer les points de repère avec la **commande point**
2. Tracer les axes avec la **commande segment**



tuto du traçage de l'axe de la claque doublure



Construction de la DOUBLURE

ÉTUDE N° 3 - Patron Plan - Construction du Décolleté



Accueil Général

- 1 Poser points de repères
- 2 Tracer axes de la doublure
- 3 Tracer lignes de la doublure
- 4 Créer marges de piquage
- 5 Poser les points de repères montage
- 6 Créer marges de montage doublure
- 7 Créer pince de l'antiglissoir
- 8 Symétriser claque DBL
- 9 Symétriser antiglissoir
- 10 Extraire pièces doublure
- 11 Ajouter repères pièces

Travail sur la couche

- Ligne de base EXT DBL



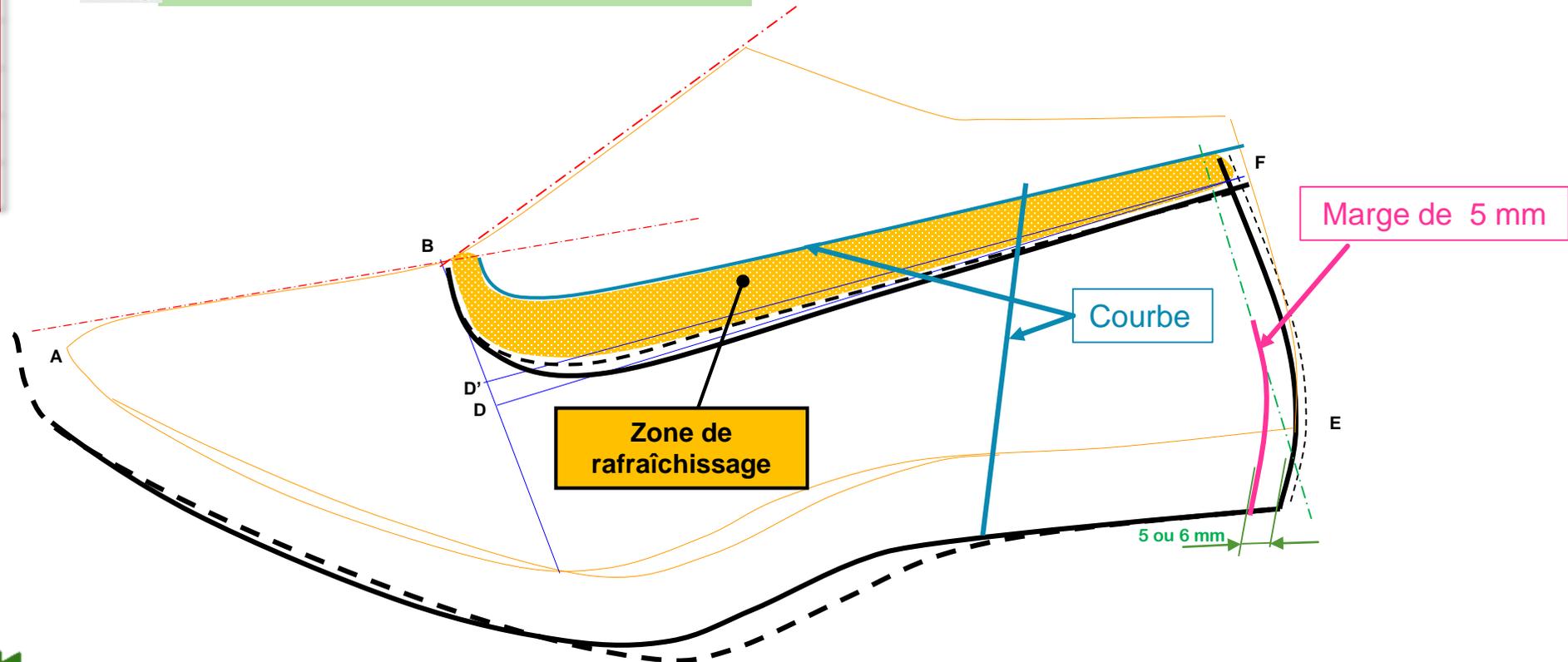
C' est quoi la prise de rafraîchissage



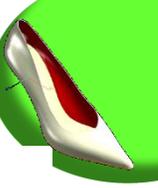
TRAVAIL A FAIRE :

1. Tracer la ligne du rafraîchi et de l'antiglissoir avec la **commande courbe**
 2. Tracer la ligne de la pince avec **la commande marge**
- Le modèle est maintenu.

RC Menu **PATRONNAGE- Courbe et marge**



tuto du traçage des lignes doublure



Accueil Général

- 1 Poser points de repères
- 2 Tracer axes de la doublure
- 3 Tracer lignes de la doublure
- 4 Créer marges de piquage
- 5 Poser les points de repères montage
- 6 Créer marges de montage doublure
- 7 Créer pince de l'antiglissoir
- 8 Symétriser claque DBL
- 9 Symétriser antiglissoir
- 10 Extraire pièces doublure
- 11 Ajouter repères pièces



C' est quoi la prise de piquage ou d'assemblage à plat ?



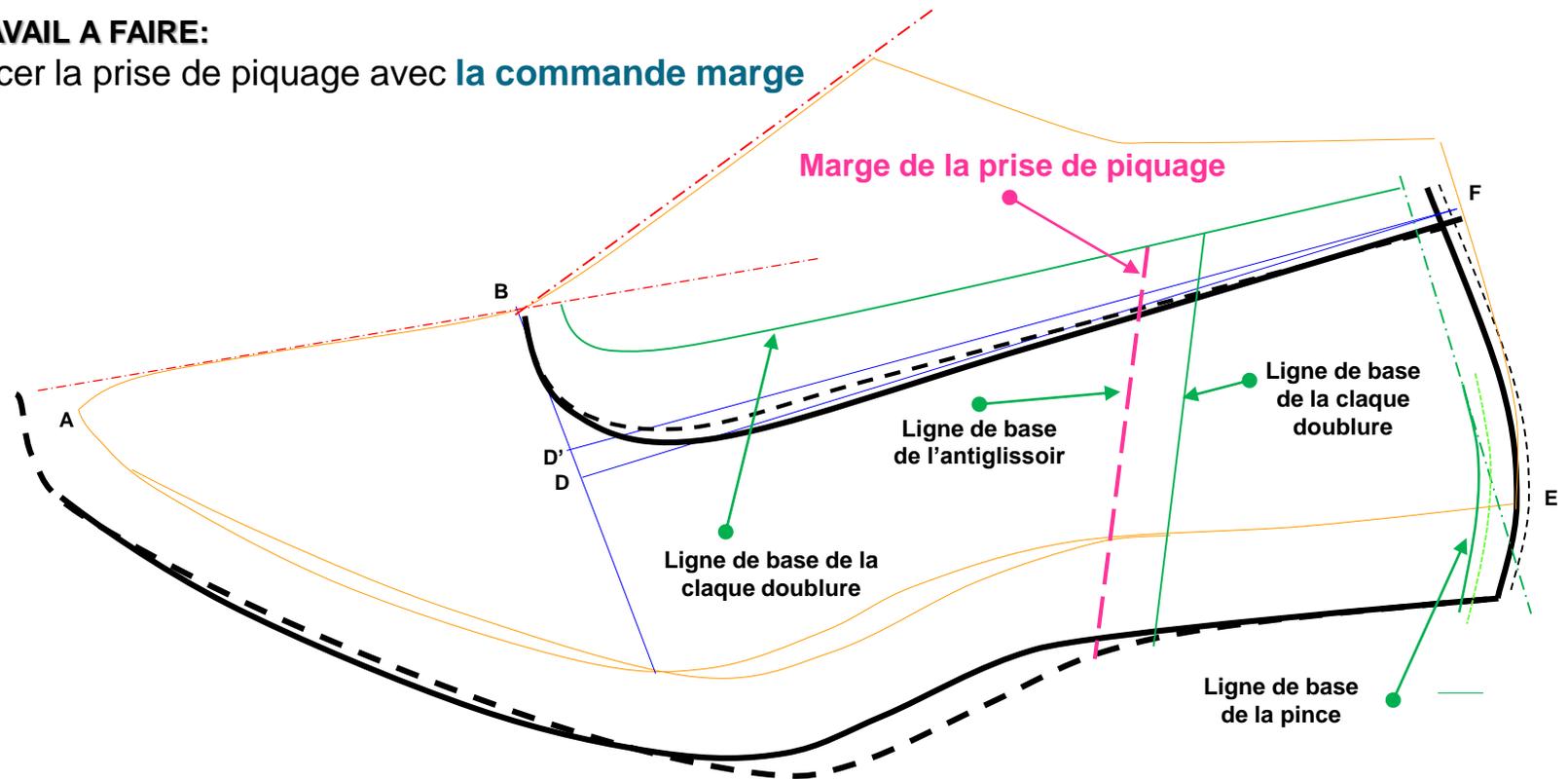
Elle permet d'assembler deux pièces, l'une recouvrant l'autre sur une largeur appelé prise de piquage. La ou les piqûres d'assemblage traverse les pièces de part en part.

BE : Prévoir un supplément matière correspondant à la largeur de la prise. Cette largeur peut varier en fonction des épaisseurs matières.

RC S Menu PATRONNAGE- Marge

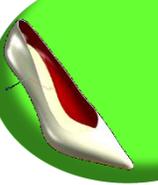
TRAVAIL A FAIRE:

Tracer la prise de piquage avec la commande **marge**



Travail sur la couche

- Marge DOUBLURE



Accueil Général

- 1 Poser points de repères
- 2 Tracer axes de la doublure
- 3 Tracer lignes de la doublure
- 4 Créer marges de piquage
- 5 Poser les points de repères montage
- 6 Créer marges de montage doublure
- 7 Créer pince de l'antiglissoir
- 8 Symétriser claque DBL
- 9 Symétriser antiglissoir
- 10 Extraire pièces doublure
- 11 Ajouter repères pièces



P oser les points de repère de la doublure

Ces points permettent de construire les lignes :
1. Les prises de montage DBL

TRAVAIL A FAIRE :

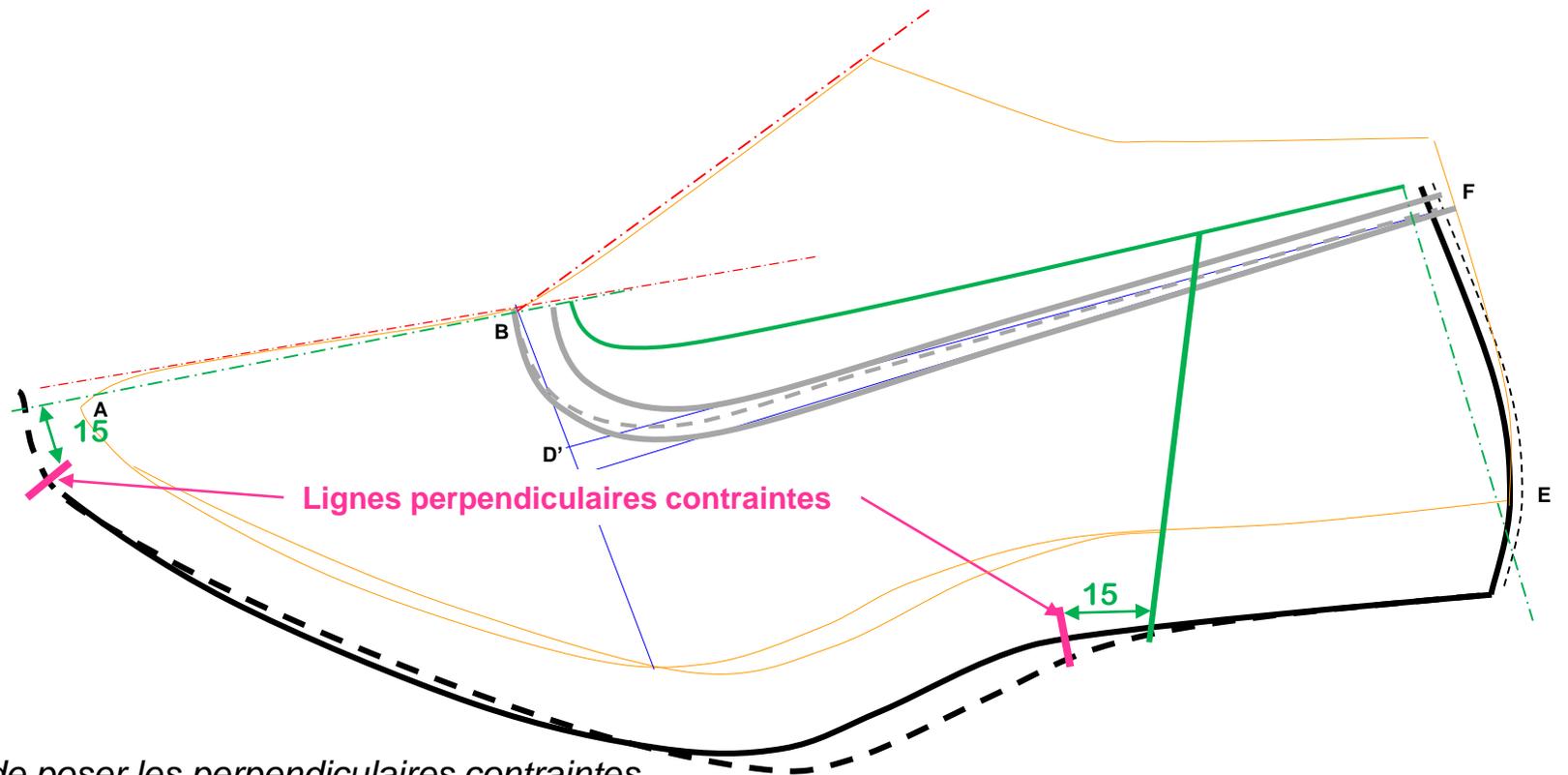
Tracer les points de repère avec la **commande patronage / perpendiculaire**

RCS Menu **PATRONAGE – Perpendiculaire**

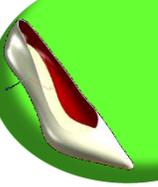
- Perpendiculaire
- Perpendiculaire
- Perpendiculaire contrainte
- Modifier perpendiculaire
- Repère
- Association de distances

Travail sur la couche

- Points de repère DBL



tuto de poser les perpendiculaires contraintes



Accueil Général

- 1 Poser points de repères
- 2 Tracer axes de la doublure
- 3 Tracer lignes de la doublure
- 4 Créer marges de piquage
- 5 Poser les points de repères montage
- 6 Créer marges de montage doublure
- 7 Créer pince de l'antiglissoir
- 8 Symétriser claque DBL
- 9 Symétriser antiglissoir
- 10 Extraire pièces doublure
- 11 Ajouter repères pièces

Travail sur la couche

- Marge de montage DOUBLURE



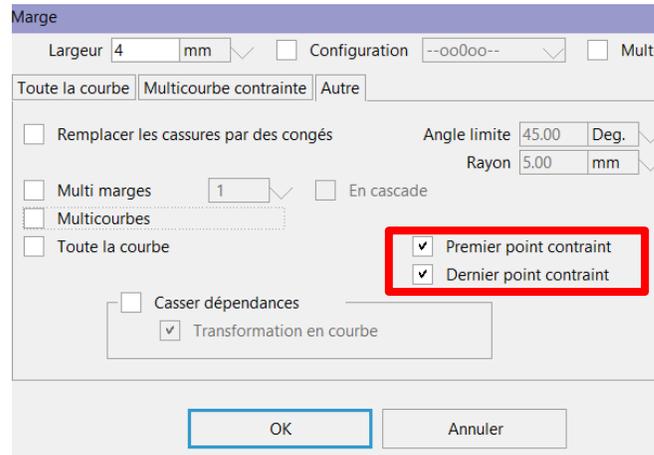
Pourquoi un retrait doublure sur la partie montage?

Il permet d'éviter les surépaisseurs matières.

Dans cet exemple, nous effectuerons un retrait de **4 mm** par rapport au ligne de montage externe et interne

RCS Menu PATRONNAGE- Marge

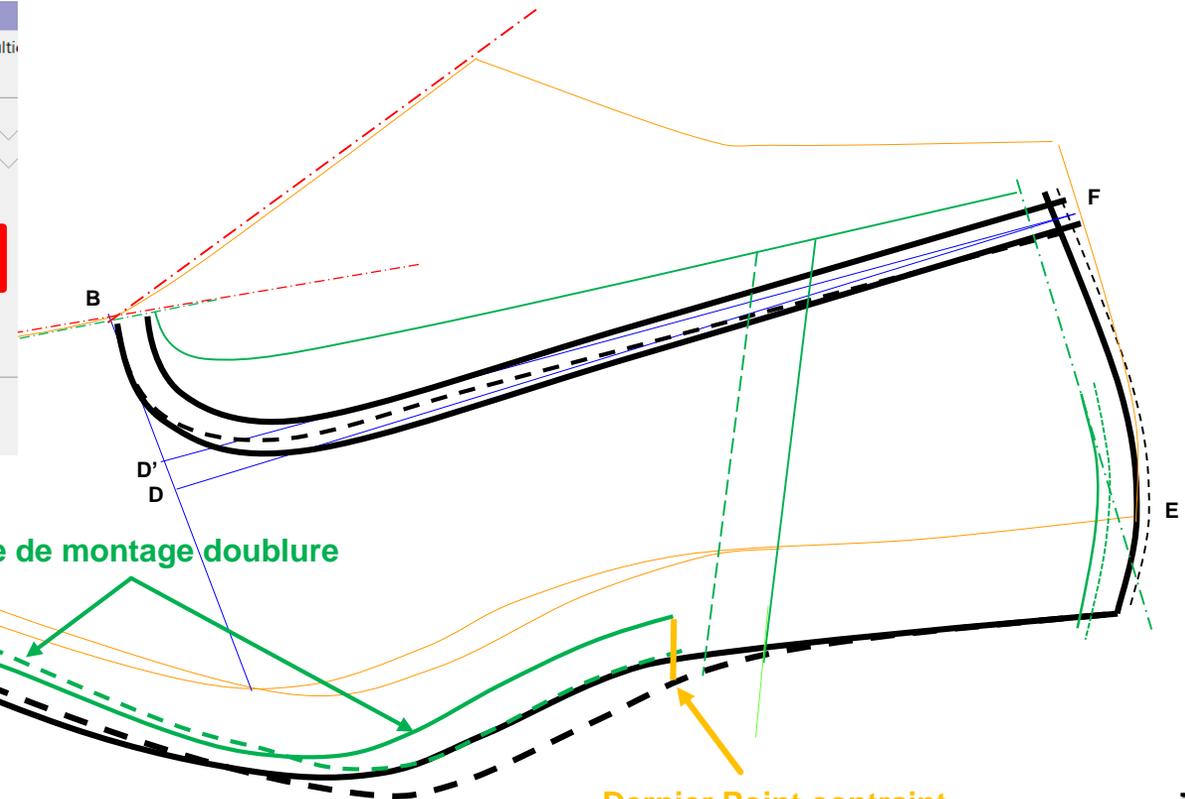
TRAVAIL A FAIRE: Tracer le retrait doublure avec la commande marge et avec des points contraints

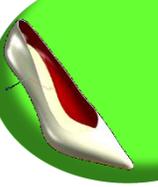


Premier Point contraint

Marge de montage doublure

Dernier Point contraint





Accueil Général

- 1 Poser points de repères
- 2 Tracer axes de la doublure
- 3 Tracer lignes de la doublure
- 4 Créer marges de piquage
- 5 Poser les points de repères montage
- 6 Créer marges de montage doublure
- 7 Créer pince de l'antiglissoir
- 8 Symétriser claque DBL
- 9 Symétriser antiglissoir
- 10 Extraire pièces doublure
- 11 Ajouter repères pièces

Travail sur la couche

Marge DOUBLURE



C'est quoi une pince?

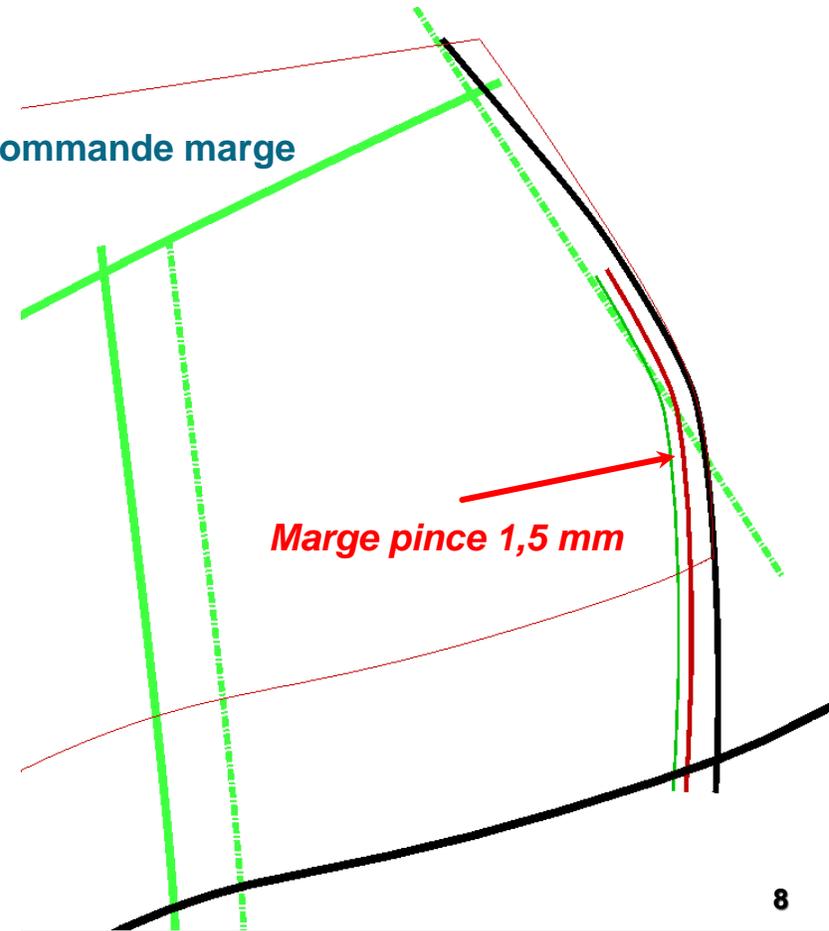


C'est un assemblage par jointage que nous pouvons trouver sur une construction des pièces du dessus (exemple talonnette) ou doublure (antiglissoir)

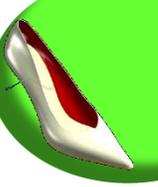
RC Menu **PATRONNAGE** - Marge

TRAVAIL A FAIRE

Tracer la prise de piquage de la pince de l'antiglissoir avec la **commande marge**



tuto création de la marge de la pince



Accueil Général

- 1 Poser points de repères
- 2 Tracer axes de la doublure
- 3 Tracer lignes de la doublure
- 4 Créer marges de piquage
- 5 Poser les points de repères montage
- 6 Créer marges de montage doublure
- 7 Créer pince de l'antiglissoir
- 8 Symétriser claque DBL
- 9 Symétriser antiglissoir
- 10 Extraire pièces doublure
- 11 Ajouter repères pièces

Travail sur la couche

- Symétrie DOUBLURE



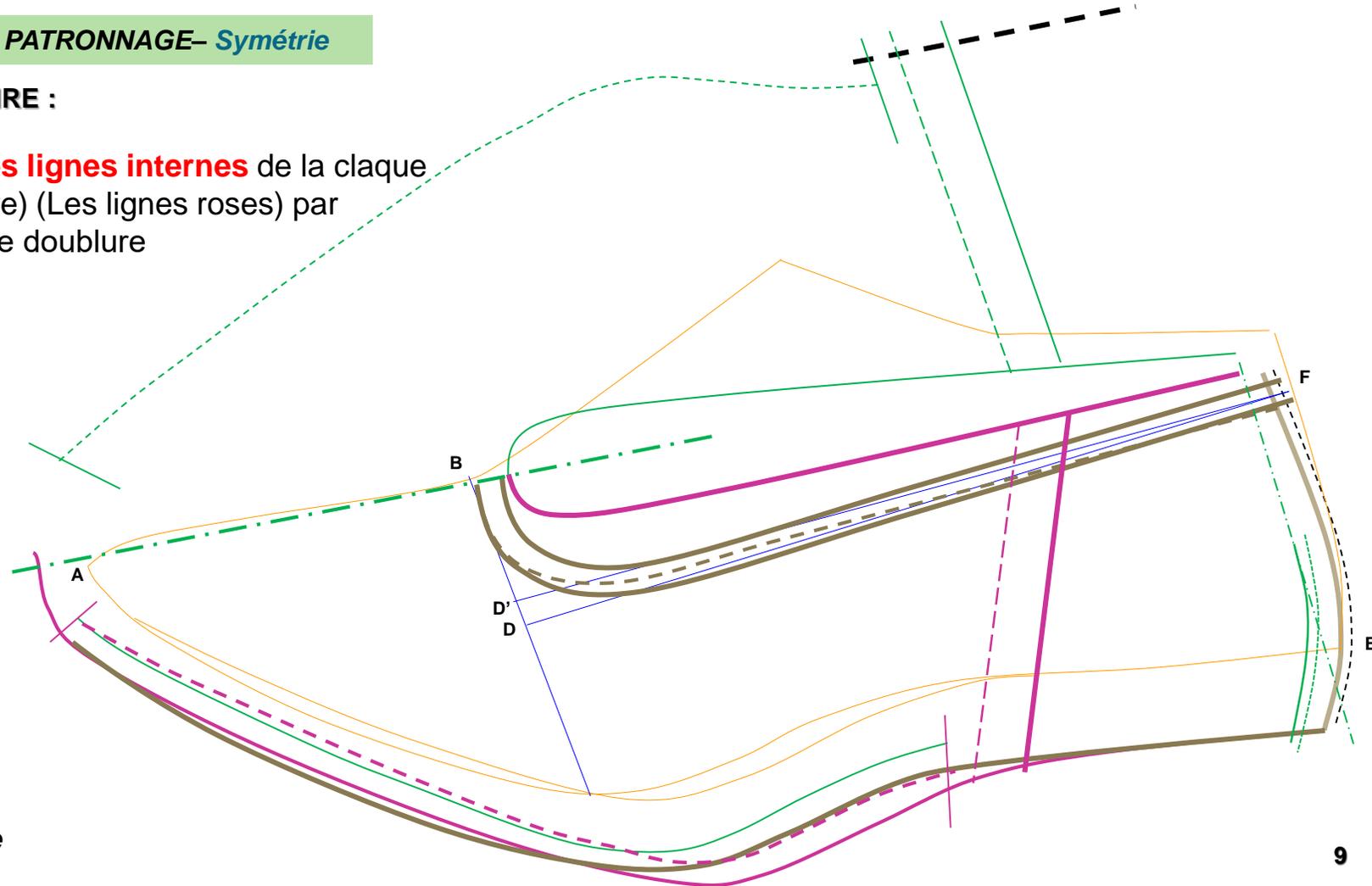
Pourquoi symétrisons les lignes?

La symétrie permet par la suite d'extraire nos différentes pièces du modèle du patron plan

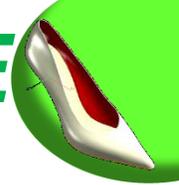
RCS Menu **PATRONNAGE** - Symétrie

TRAVAIL A FAIRE :

Symétriser **les lignes internes** de la claque DBL (doublure) (Les lignes roses) par rapport à l'axe doublure



tuto symétrie claque



Accueil Général	
1	Poser points de repères
2	Tracer axes de la doublure
3	Tracer lignes de la doublure
4	Créer marges de piquage
5	Poser les points de repères montage
6	Créer marges de montage doublure
7	Créer pince de l'antiglissoir
8	Symétriser claque DBL
9	Symétriser antiglissoir
10	Extraire pièces doublure
11	Ajouter repères pièces

Travail sur la couche

Symétrie DOUBLURE



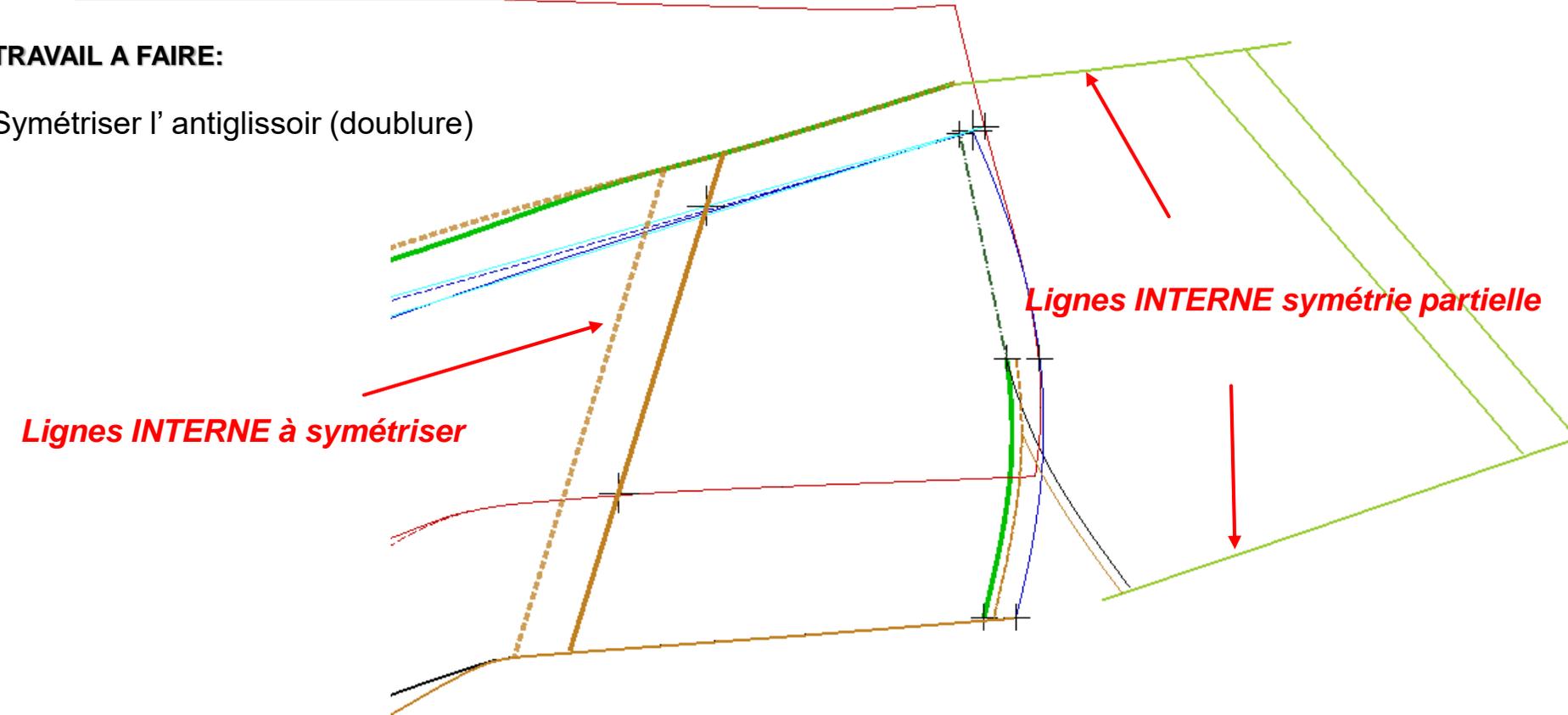
Pourquoi symétrisons les lignes?

La symétrie permet par la suite d'extraire nos différentes pièces du modèle du patron plan

RC S Menu **PATRONNAGE** - Symétrie

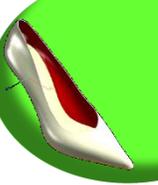
TRAVAIL A FAIRE:

Symétriser l' antiglissoir (doublure)



tuto symétrie partielle-antiglissoir

tuto symétrie simple-antiglissoir



Construction de la DOUBLURE



Accueil Général

- 1 Poser points de repères
- 2 Tracer axes de la doublure
- 3 Tracer lignes de la doublure
- 4 Créer marges de piquage
- 5 Poser les points de repères montage
- 6 Créer marges de montage doublure
- 7 Créer pince de l'antiglissoir
- 8 Symétriser claque DBL
- 9 Symétriser antiglissoir
- 10 Extraire pièces doublure
- 11 Ajouter repères pièces



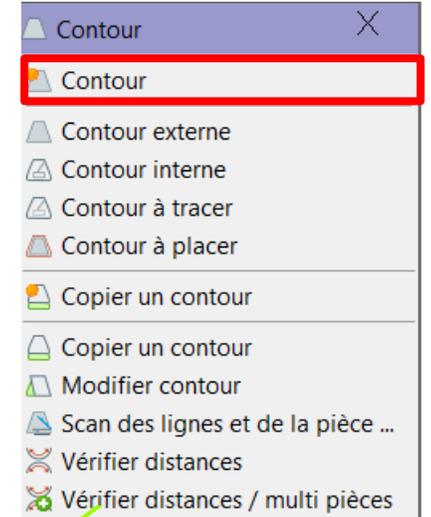
L' extraction de pièce, c'est quoi?

L'extraction permet d'obtenir les différentes pièces du modèle.
En utilisant des choix de jonction suivant le résultant désiré.

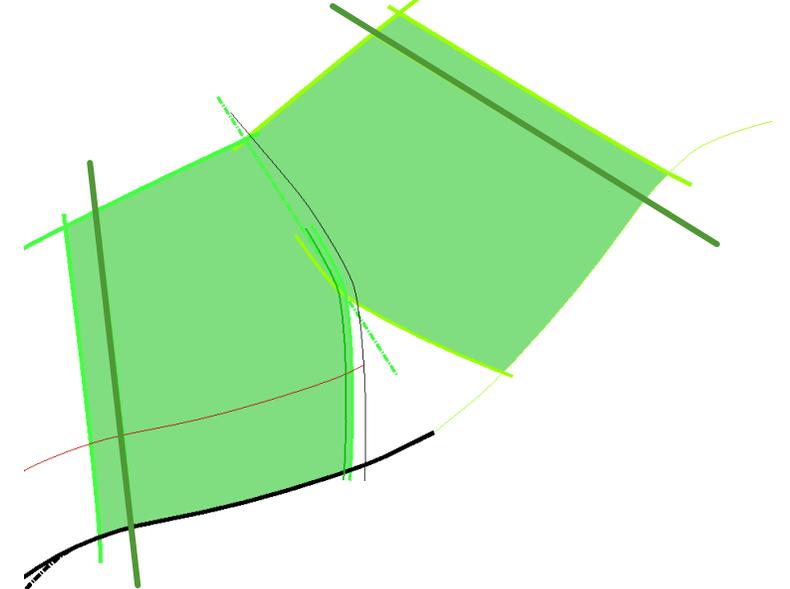
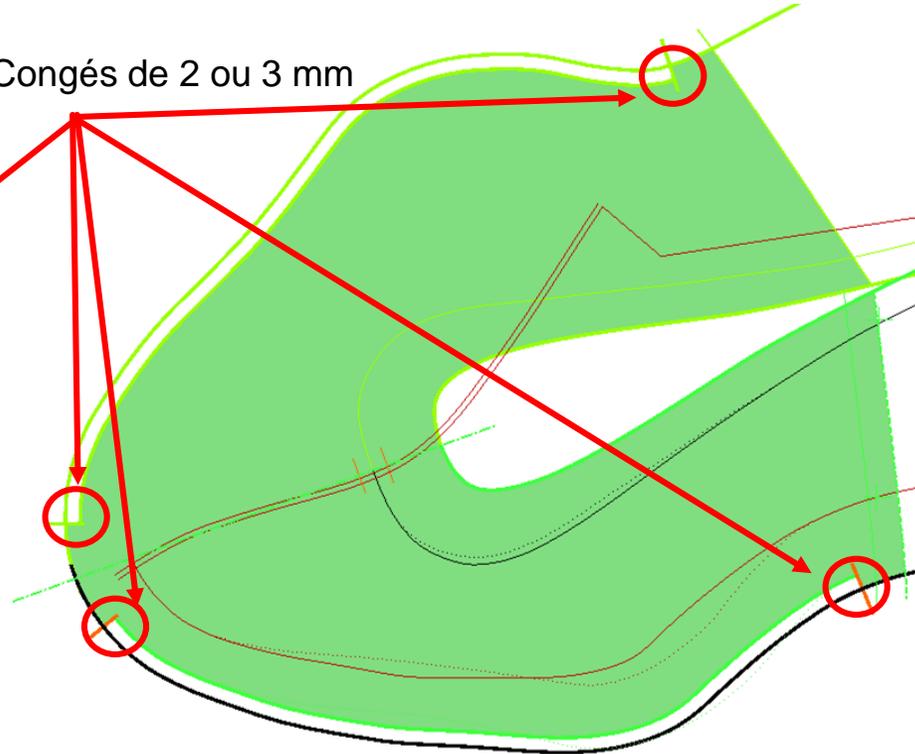
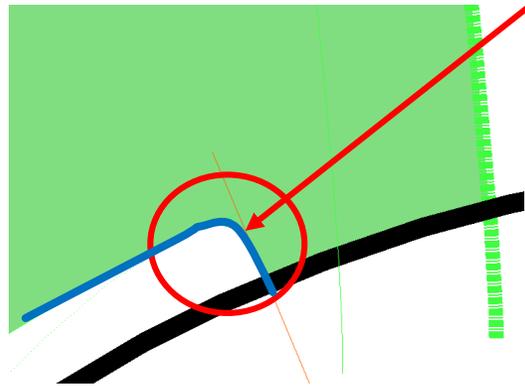
TRAVAIL A FAIRE:

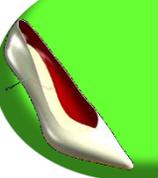
1. Extraire la pièce **CLIQUE DOUBLURE** avec la **commande CONTOUR**
2. Extraire la pièce **ANTIGLISSOIR** avec la **commande CONTOUR**

RC S Menu PATRONNAGE – Contour



Congés de 2 ou 3 mm





Construction de la DOUBLURE

ÉTUDE N° 3 - Patron Plan - Construction du Décolleté

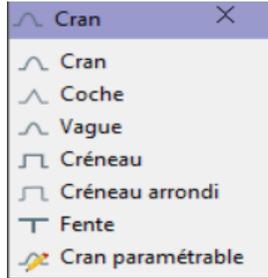
Accueil Général

- 1 Poser points de repères
- 2 Tracer axes de la doublure
- 3 Tracer lignes de la doublure
- 4 Créer marges de piquage
- 5 Poser les points de repères montage
- 6 Créer marges de montage doublure
- 7 Créer pince de l'antiglissoir
- 8 Symétriser claque DBL
- 9 Symétriser antiglissoir
- 10 Extraire pièces doublure
- 11 Ajouter repères pièces

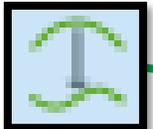


Les repères

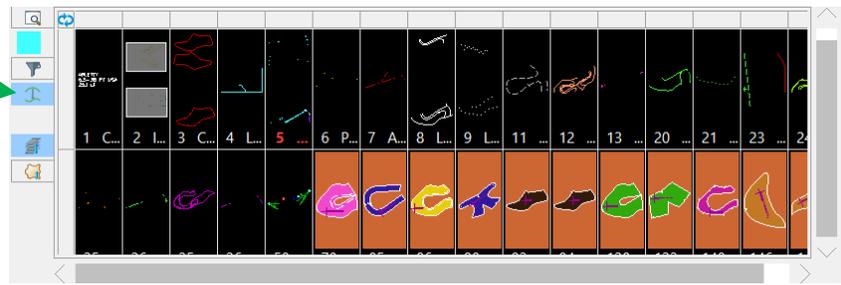
Nous devons maintenant ajouter les repères sur chaque pièces lier à la coupe, piquage et montage pour une meilleur compréhension de fabrication;
Utiliser **la commande Patronnage - Cran - Vague et Coche**.



Activer les lignes de constructions des pièces



Activer le tableau des couches pour poser les repères
Menu : Patronnage – Tableau des couches



Coche centrale L10-P7

Coche L2-P3

Vague Interne L10-P8

Coche centrale L5-P5

tuto ligne à tracer

tuto de la création d'un motif d'axe

tuto de la création d'un coche

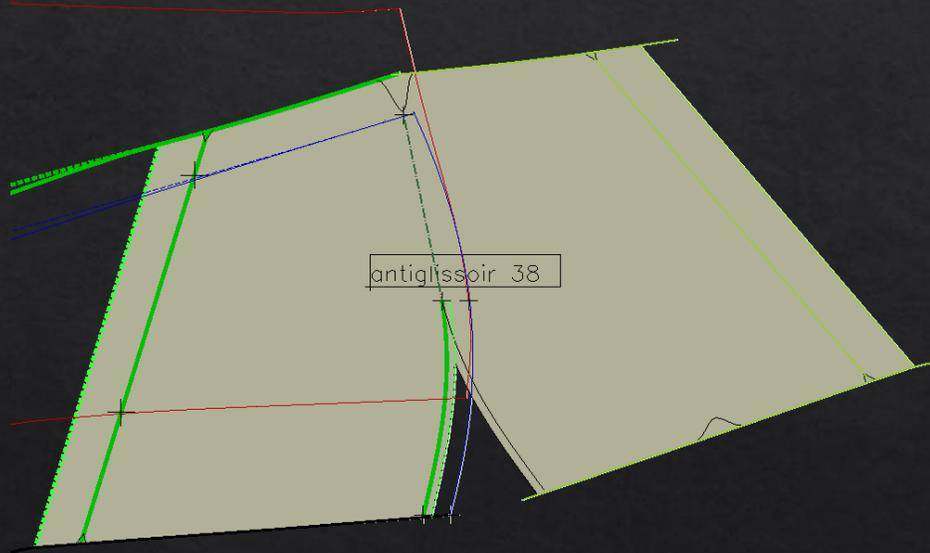
La vague INTERNE permet d'identifier le côté intérieur.
Cette vague se pose sur un bord de la pièce qui ne se voit pas: prise de montage, prise de piquage,...)

La coche CENTRALE de la claque doublure et antiglissoir permet au monteur de centrer son modèle sur la forme lors de l'étape du montage.

Les coches prise de piquage, d'assemblage, sur l'antiglissoir

C'est quoi une pince?

La pince est une construction de l'antiglissoir, pratiqué dans la chaussure de luxe. Cette pince est piquée de tout son long pour fermer l'arrière de l'antiglissoir.



Jointage/assemblage de la pince



Il existe des variant plus économique, plus rapide à exécuter (cliquer sur le PDF)

-0-: endroit de la peau, côté fleur du cuir

-0-0-: envers de la peau, côté chair du cuir

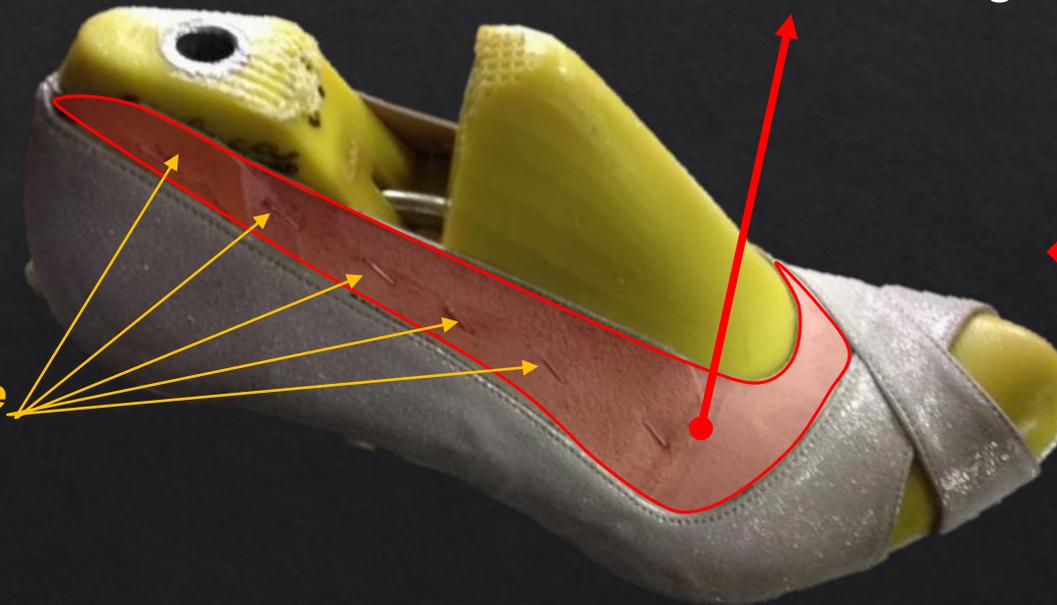


C'est quoi le rafraîchissage ?

Elle permet d'asseoir le décolleté au moment du montage.
Ce supplément permet de maintenir les lignes du décolleté en place lors de l'opération de montage.



Zone de rafraichissage



Agrafes de maintien pour le montage

Source des photos

Ses chaussures sur-mesure ! Les chaussures sont placées sur une forme sur laquelle elle restera jusqu'à la fin Une première de montage est faite, c'est-à-dire - Puretrend



C'est quoi la prise de piquage ou d'assemblage à plat ?

La prise de piquage désigne le supplément matière située sous la partie assemblée (*partie rouge sur le schéma*).

Il permet de réaliser l'assemblage par piquage ou collage, il est paré afin d'éviter les surépaisseurs.

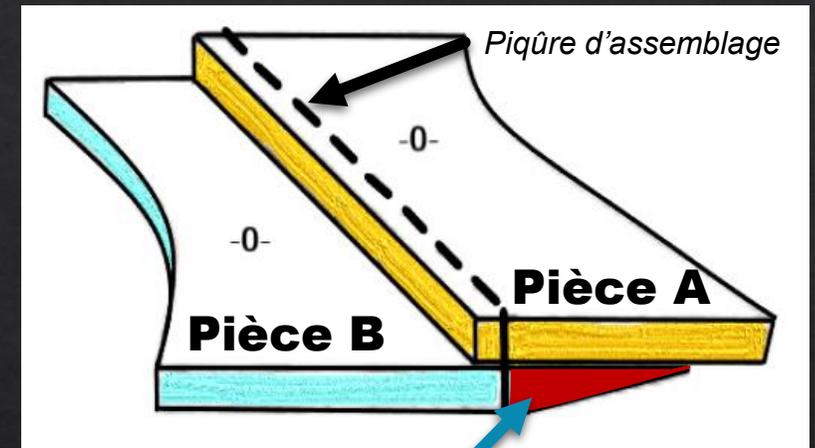
Cette prise est marquée par des tracés au crayon mine d'argent, des pointés ou des coches sur la peau.

BE: Le supplément nécessaire à la prise de piquage peut-être variable en fonction des épaisseurs matières, des types d'article, de la largeur des piqûres d'assemblage et ornementales (les dimensions usuelles tant vers 8, 10, 12 mm).

-0-: *endroit de la peau, côté fleur du cuir*

-0-0-: *envers de la peau, côté chair du cuir*

Section d'un assemblage



Prise de piquage

